

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu pelajaran yang dipelajari oleh siswa di jenjang sekolah dasar. Menurut Barr dan kawan-kawan dalam Winataputra, pengertian IPS yang dibakukan dalam *The United States of Education's Standard Terminology for Curriculum and Instruction* adalah sebagai berikut: "*The social studies comprised of those aspects of history, economics, political science, sociology, anthropology, psychology, geography, and philosophy which in practice are selected for instructional purposes in schools and colleges*".¹ Dapat diartikan bahwa, *social studies* berisikan ilmu sejarah, ilmu ekonomi, ilmu politik, sosiologi, antropologi, psikologi, ilmu geografi, dan filsafat yang dalam praktek diseleksi untuk tujuan pembelajaran di sekolah dan di perguruan tinggi. IPS merupakan penyederhanaan ilmu-ilmu sosial untuk keperluan

¹ Udin Saripudin Winataputra, "Dinamika Konseptual Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) Dan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Pada Pendidikan Dasar dan Menengah", Jurnal FKIP Universitas Terbuka, 2011, h.2 (diakses pada tanggal 15 Agustus 2020 pukul 11:24)

pembelajaran di sekolah. Kebudayaan adalah salah satu pokok bahasan yang terdapat di dalam ilmu antropologi.

Kebudayaan adalah sebagai keseluruhan gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar.² Kebudayaan yang ada dimasyarakat tidak terbentuk dengan sendirinya, melainkan terbentuk melalui kebiasaan yang berlangsung secara turun menurun di dalam kehidupan bermasyarakat. Anggota masyarakat mempunyai peran penting dalam mengomunikasikan kebudayaan yang ada dari generasi sebelumnya menuju generasi selanjutnya. Hal ini merupakan cara yang dilakukan manusia untuk mempertahankan eksistensinya.

Menurut sensus Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2010 menyatakan Indonesia memiliki lebih dari 300 kelompok etnik atau suku bangsa, lebih tepatnya terdapat 1.340 suku bangsa.³ Indonesia memiliki keanekaragaman kebudayaan, mulai dari adat istiadat, suku, rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, tarian daerah, lagu daerah, hingga makanan khas. Kebudayaan lokal ini pada mulanya sangat dijunjung tinggi

² Mohammad Dokhi, dkk., *Analisis Profil Kebudayaan Indonesia Tahun 2016* (Jakarta: Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan Kemdikbud RI, 2016), h.9.

³ "Suku Bangsa", <https://www.indonesia.go.id/profil/suku-bangsa> (diakses pada tanggal 12 Desember 2019 pukul 15:16)

oleh masyarakat. Namun, seiring perkembangan zaman terutama dengan adanya pengaruh perkembangan teknologi yang begitu pesat mengakibatkan kebudayaan lokal mulai tergantikan oleh kebudayaan bangsa asing.

Budaya Indonesia telah banyak mengalami kemunduran, banyak jati diri bangsa Indonesia yang hilang dan kemudian diklaim oleh negara lain. Menurut Farah dalam situs Kompasiana, menyatakan bahwa dalam kurun waktu belakangan ini telah terjadi adanya beberapa warisan budaya milik Indonesia yang diakui atau diklaim sebagai budaya milik negara asing. Tercatat ada puluhan budaya kesenian milik Indonesia yang diklaim sebagai warisan budaya negara-negara tetangga seperti Malaysia yang masih merupakan satu rumpun dan memiliki kemiripan akar budaya yang sama dengan Indonesia.⁴

Tidak hanya orang dewasa, melainkan siswa yang duduk di bangku sekolah dasar juga terkena dampak dari arus globalisasi ini akibat dari pesatnya perkembangan teknologi. Karakteristik siswa sekolah dasar yang mudah menyerap segala informasi baik yang didengar atau yang dilihatnya

⁴ Monica Farah, "Klaim Warisan Budaya Indonesia Oleh Negara Asing", <https://www.kompasiana.com/monicafarah/5d9c2ef8097f367251136ec3/klaim-warisan-budaya-indonesia-oleh-negara-asing?page=all> (diakses pada tanggal 15 Februari 2020 pukul 16:47)

menyebabkan siswa mudah terpengaruh akan kebudayaan asing ini. Akibatnya siswa di sekolah dasar kurang mengetahui dan mengenal kebudayaannya sendiri. Hal ini disebabkan kurangnya penanaman nilai-nilai kebudayaan di rumah maupun di sekolah. Selain itu, pengajaran mengenal kebudayaan Indonesia di sekolah juga tidak terlaksana dengan optimal, sehingga siswa menjadi kurang tertarik dalam mempelajari kebudayaannya sendiri.

Pendidikan merupakan jalan yang tepat dalam mengenalkan kebudayaan kepada generasi muda. Melalui pendidikan suatu kebudayaan dapat dijaga dan diwariskan kepada generasi selanjutnya. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu menyampaikan materi pelajaran dengan baik agar pembelajaran IPS dapat berjalan dengan optimal. Namun, pada kenyataannya masih terdapat sekolah yang belum mengoptimalkan pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru dan siswa kelas IV SDN Petukangan Utara 06 Jakarta Selatan menunjukkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran IPS guru masih kesulitan dalam menyiapkan media pembelajaran mengenai 34 provinsi kebudayaan di Indonesia sehingga guru hanya dapat menyediakan beberapa media gambar saja dan media penunjang lainnya seperti peta dan globe sehingga pembelajaran menjadi

kurang maksimal. Menurut Widiastuti, guru yang kurang kompeten berakibat pada penggunaan metode yang monoton, banyak guru bidang studi IPS belum menggunakan metode yang inovatif dan bervariasi.⁵ Guru dalam pembelajaran kurang menggunakan media ataupun metode yang bervariasi sehingga siswa sulit memahami materi pelajaran. Tidak adanya penggunaan media yang unik dan menarik karena guru hanya menjadikan buku siswa sebagai sumber belajar yang mengharuskan siswa hanya membaca teks membuat siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran IPS.

Dunia anak adalah dunia bermain. Dengan bermain, membuat siswa lebih termotivasi dalam belajarnya. Bermain juga dapat membuat siswa yang tidak aktif di dalam kelas menjadi aktif selama pembelajaran berlangsung. Menurut Elfiadi, dengan bermain dapat merangsang dan mengembangkan seluruh perkembangan siswa baik fisik maupun psikis.⁶

Ketertarikan peneliti untuk melakukan penelitian ini berawal dari kurangnya pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai keragaman budaya yang ada di Indonesia akibat dari adanya perkembangan teknologi

⁵ Eko Heri Widiastuti, "Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Pembelajaran Mata Pelajaran IPS", *Jurnal Satya Widya*, Vol. 33, No. 1, 2017, h.35 (diakses pada tanggal 15 Februari 2020 pukul 18:56)

⁶ Elfiadi, "Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini", *Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, Vol. VII, No. 1, 2016, h.54 (diakses pada tanggal 15 Februari 2020 pukul 18:38)

yang sangat cepat membuat siswa lebih tertarik dengan budaya bangsa asing, kemudian pembelajaran yang masih belum optimal karena media pembelajaran IPS yang digunakan masih terbatas dan hanya berfokus pada buku siswa dan media penunjang lainnya seperti atlas dan globe. Oleh sebab itu penulis ingin mengembangkan media pembelajaran yang unik dan menyenangkan serta dapat melatih kemampuan berpikir siswa yaitu berupa media permainan monopoli yang akan peneliti rancang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPS.

Alasan peneliti mengembangkan media pembelajaran permainan monopoli karena permainan monopoli adalah permainan sehari-hari yang ada di kehidupan anak, siswa sekolah dasar sudah terbiasa dalam memainkan permainan monopoli. Kemudian, peneliti terinspirasi untuk menggunakan monopoli sebagai media pembelajaran yang menyenangkan untuk dapat digunakan saat pembelajaran IPS.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ditemukan sebagai berikut:

1. Kurangnya media pembelajaran IPS yang digunakan.

2. Kurangnya pemahaman siswa mengenai keragaman budaya di Indonesia.
3. Siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran IPS.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan indentifikasi masalah di atas maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran IPS berupa permainan monopoli pada materi Keragaman Budaya di Indonesia untuk siswa kelas IV di Sekolah Dasar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran monopoli pada materi Keragaman Budaya di Indonesia untuk siswa kelas IV di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran monopoli pada materi Keragaman Budaya di Indonesia?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media permainan monopoli untuk siswa kelas IV di sekolah dasar dan menguji kelayakan produk media pembelajaran monopoli. Melalui pengembangan ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi khususnya pada materi Keragaman Budaya di Indonesia.

F. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan hasil penelitian ini dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu:

1. Secara Teoretis

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media permainan. Adapun produk ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran IPS. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat digunakan untuk referensi kegiatan penelitian berikutnya.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran berupa permainan yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran IPS.

b. Bagi Siswa

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi keragaman suku dan budaya Indonesia.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan media pembelajaran inovatif.

